

РОЛЬ ИГРОВОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ПРОФЕССИОНАЛИЗАЦИИ ПРАКТИЧЕСКИХ ПСИХОЛОГОВ

В современных условиях в нашей стране, которая характеризуется исключительным динамизмом происходящих изменений, особое значение приобретают проблемы, связанные с подготовкой специалистов, адекватных по своему профессиональному уровню значимости к сложности решаемых обществом задач. В связи с этим следует иначе взглянуть на процесс профессионализации человека, в ходе которого происходит не только освоение профессиональных норм и стандартов, но и развитие личности профессионала.

В отечественной и зарубежной научной литературе, посвященной рассмотрению профессионального развития человека, подчеркивается, что данный процесс тесно связан с социализацией личности, что предполагает освоение человеком новых социальных ролей и формирование качеств и способностей, необходимых для выполнения общественных функций. Их взаимосвязь заключается в том, что в ходе профессионализации человек осваивает самую, с точки зрения интересов общества, социальную роль – профессию, обладающую определенным статусом и престижностью. Ее освоение происходит в основном в рамках тех же институтов, в которых приобретаются и совершенствуются важнейшие социальные качества человека (школа, вуз, профессиональное сообщество и т.д.). Кроме того, этапы социализации по времени и содержанию часто совпадают с этапами профессионализации.

Профессиональное развитие – неотъемлемая часть жизнедеятельности человека, реализуемой в системе условий и факторов, обуславливающих наличие или отсутствие возможностей для удовлетворения потребностей человека и формирования качеств, необходимых не только для конкретной профессиональной деятельности, но и обуславливающих возможность самостоятельного планирования своей жизни («жизненный сценарий человека») и саморегуляции собственных действий, направленных на его осуществление.

Для каждого конкретного человека его профессия выступает как определенная социально зафиксированная сфера приложения труда, которая с одной стороны, способствует его самореализации, а с другой – обеспечивает средствами к существованию. Профессия – исторически возникла как форма деятельности, необходимая обществу, для выполнения которой человек должен обладать суммой знаний и навыков, иметь соответствующие способности и профессионально важные качества.

Мы рассматриваем профессионализм в качестве совокупности, набора личностных характеристик человека, которые необходимы для успешного выполнения профессиональной деятельности, содержащей психологическую составляющую того, что должно быть сформировано и развито в ходе профессионализации.

Индивидуальная характеристика степени соответствия специалиста профессиональным требованиям называется профессиональной компетентностью. Основным показателем компетентности выступает характер результатов работы.

Продолжая общую линию возрастного развития, профессиональное развитие тесно связано и опирается на общее психическое развитие человека. Ему присущи основные черты и закономерности возрастного развития: неравномерность, необратимость изменений, наличие и преемственность качественных психологических новообразований, сензитивность, наличие критических периодов, пластичность и компенсаторность, а также определена вариативность, исключая жестко обреченную линию или вариант развития.

Устойчивая взаимосвязь факторов социальной среды и индивидуально-личностных факторов, рассматриваемая с точки зрения профессионального развития, является социальной ситуацией профессионального развития.

Стадия профессионального становления (включает этапы освоения профессии, профессиональной адаптации, индивидуализации профессиональной деятельности) является этапом освоения профессии в соответствующем учебном заведении. В ходе обучения должно происходить усвоение профессионального языка, специальной терминологии, информационной основы деятельности, профессиональных навыков и умений, овладе-

ние навыками профессионального взаимодействия с другими людьми, формирования профессиональной направленности личности и т.п. Отличительная особенность этого этапа – появление интереса к определенным сторонам будущей профессии и специальности.

Своеобразным комплексным критерием, отражающим общую динамику и содержание профессионального развития, является профессиональная зрелость специалиста, что предполагает его способность к самостоятельному и эффективному решению профессиональных задач, а также развитое профессиональное сознание и самосознание, способность к адекватному профессиональному самоопределению.

На наш взгляд, именно участие в игровом проектировании способствует профессиональному самоопределению студентов вуза, т.е. процессу самостоятельного соотношения требований, норм и ценностей профессии с собственным уровнем подготовки, индивидуальными особенностями личности будущего практического психолога и достигнутыми результатами в практической деятельности.

Процесс игрового проектирования и особенно итоговое обсуждение часто проводят с функционально-ролевых позиций. Это позволяет формировать у студентов более полное представление об изучаемом процессе и конструируемом объекте. В дальнейшем игровое проектирование развивается в проектно-деятельностную игру, в которой в отличие от деловой игры, заключительная часть состоит не в имитационном моделировании выполнения разработанного проекта, а в осуществлении её в реальной деятельности.

Анализ принципов социокультурного игрового проектирования, дал возможность определить, каким образом за счет реализации системы принципов проявляются преимущества в игровом проектировании, которое берет свое начало от организационно-деятельностных (ОДИ) и инновационных игр (ИНИ), имеющих сходные черты по ряду параметров. Принципы игрового социокультурного проектирования делятся на две группы. Содержание первой группы совпадает с принципами самого проектирования, обеспечивая тем самым соответствие проектов, выработанных игровыми методами, общепринятым критериям. Вторая группа принципов – включает принципы, определяющие организацию игры. Можно сделать вывод, что принципы проектирования, приложенные к игре, изме-

няют свое содержание, показывая её новые грани и неизвестные до сих пор возможности.

Перечислим и прокомментируем принципы игрового проектирования, способствующие процессу разработки проектов в соответствии с общепринятыми критериями и определяющие организацию игрового проектирования:

К первой группе принципов относятся:

- *Принцип «критического порога модификации»* задает определенные ограничения участникам игры. Данный же принцип определяет границы и возможности изменения объекта проектирования, нацеливает на объективную оценку всех последствий предлагаемых вариантов.

- *Принцип оптимизации зоны ближайшего развития личности* – ставит *личность* в центр всей проектной деятельности и нацеливает на это участников игры. Тем самым возникает важный критерий оценки предлагаемых в ходе игры проектов – в какой мере проект способствует созданию условий для саморазвития личности, общности, а также общества в целом.

- *Принцип персонифицированности процесса и результатов проектирования.* Реализация данного принципа в процессе игры заключается в идентификации участников с программируемым объектом. Также персонификация процесса и результатов проектирования означает, что каждый предлагаемый проект должен носить авторский характер с фиксацией фамилии, должности и других сведений о том, кто его предлагает. Это налагает дополнительную ответственность на участников игры, снимает границу между игрой и жизнью, максимально приближает проектирование к реальной действительности.

- *Принцип оптимальной ориентации на сохранение и изменение* реализуется в ходе игры путем постоянной смены ролей команд. Каждый проект команды по очереди оценивают как «консерваторы» (сохранение) и «радикалы» (изменение). Соответственно, дискуссия преследует цель – достигнуть не только и не столько консенсуса между сторонниками сохранения и изменения, сколько выработать оптимальное соотношение между нацеленностью проекта на изменение сложившейся ситуации (в этом состоит суть проектной деятельности) и одновременное сохранение того, что изменению не подлежит.

- *Принцип проблемно-целевой ориентации* – ведущий технологический принцип социокультурного проектирования. Именно он определяет логику ряда важных этапов игрового проектирования и разрабатываемых проектов в целом. Его реализация в игре предполагает ориентацию участников сначала на рефлексию, а затем – на решение различного рода проблем, носителями которых является личность или социальная группа.

На различных этапах игры принцип *проблемно-целевой ориентации* воплощается в виде анализа основных проблем, а затем – поиска возможных и отбора эффективных способов и путей их решения.

- *Принципы социальной и личностной целесообразности, комплексности, реалистичности* реализуются в игре в виде ведущих критериев оценки предлагаемых участниками проектов и программ. Проекты оцениваются с точки зрения соответствия ожидаемых результатов при их реализации нормативным целям и личностным потребностям.

Вторая группа принципов состоит из следующих принципов:

- *Принцип самопроектирования*, определяет критерии подбора участников игры и их игровую, а также послеигровую деятельность. Речь идет о том, что проект принимает реалистические очертания и имеет шанс на реализацию только тогда, когда он будет разработан теми, кто будет его реализовывать. Именно этот принцип самопроектирования позволяет студентам-психологам в ходе игры вводить новые правила, гибко выбирать формы и изменять методы игрового взаимодействия.

- *Принцип сопряжения интересов* обусловлен тем, что проект, разрабатываемый в ходе игры всегда в определенной мере является продуктом компромисса между идеальным и реальным, между желаемым и возможным, и несомненно – между интересами всех участников игрового проектирования.

- *Принцип включенности игры в реальный процесс*. Безусловно, что эффективность игры многократно повышается, если она либо включена как этап и средство в уже осуществляемую иными средствами проектную деятельность, либо выступает в качестве «толчка» дальнейших проектных действий. Для этого мы предлагаем разрабатывать программу (план) реализации проекта и при защите проектов в послеигровой период, студенты докладывают о содержащихся в нем нововведениях и о результатах реали-

зации планов своей деятельности, а участники «защиты» (члены комиссии и члены других команд) рефлексировать, высказывая своё собственное мнение, как устно, так и в виде рецензий.

- *Принцип системности*, заключающийся в том, что игра строится на системообразующих принципах: в ходе игрового проектирования деятельность участников планируется и организуется как логически взаимосвязанная цепочка действий, образующих завершённый цикл, включающий анализ ситуации, рефлексию проблем, определение причин их возникновения, выработку решений, отбор наиболее приемлемых проектов, проработку стратегии их реализации.

- *Принцип коллегиальности и коллективной ответственности*. Этот принцип фиксирует внимание участников на том, что результат игры – является продуктом коллективной деятельности и каждый из участников в равной мере ответственен как за её ход, так и за результат своей деятельности.

- *Принцип оппозиционности игровой коммуникации* заключается в постоянном поддержании на игре ситуации конкуренции и «соревновательности» групп – «команд». Каждая команда вырабатывает свой взгляд на ситуацию и подход к решению проблемы, затем точка зрения каждой команды подвергается критике со стороны других групп, которые, в свою очередь отстаивают своё видение проблемы и источников её возникновения. И только потом команда разрабатывает свой проект решения проблемы, отстаивая его преимущества перед проектами других групп в ходе презентации и защиты, а в итоге один из проектов – побеждает.

- *Принцип развивающего обучения* ориентирует организаторов, участников и преподавателей не только на решение прагматических проектных задач, но одновременно на освоение новых технологий проектирования, методик разработки и поиска оптимальных решений проблемных ситуаций. Этот принцип реализуется путем погружения студентов в развивающую среду, где студентам предоставляется полная свобода выдвижения любых (правильных или неправильных) гипотез с последующим их обоснованием и самостоятельный выбор путей решения проблем.

Опираясь на вышеперечисленные принципы и, исходя из личного опыта проведения игрового проектирования, мы можем предложить свою

характеристику игрового проектирования для студентов гуманитарного профиля. *Игровое проектирование* представляет собой метод активизации обучения студентов проектированию, которое по своей структуре является первой частью деловой игры, т.е. это деловая игра без этапа имитационного моделирования. В общепринятом понимании, объектом проектирования служит законченное изделие типа конструкции или технологического процесса (проектирование в узком смысле) или проект деятельности (проектирование в широком смысле). Как правило, проектирующая система формируется в виде моделей проектных организаций (конструкторское, технологическое бюро и т.п.), которые соревнуются между собой за лучшие показатели в работе. Для этого учебная группа по желанию студентов делится на подгруппы по 3–8 человек, в которых путём самоорганизации студенты избирают руководителя подгруппы, распределяют функциональные обязанности между собой в соответствии с методическими указаниями. Продолжительность игры составляет от нескольких недель до нескольких месяцев по 2–4 часа в неделю в зависимости от объема задания и графика учебного процесса.

Основные этапы игрового проектирования для студентов гуманитарного профиля имеют свою специфику и посвящаются ознакомлению с проблемой; составлению плана в соответствии с психологической технологией, разработанной лабораторией организационной психологии Института психологии им. Г. С. Костюка; подбору материалов, методик, тестов, игр и упражнений к информационному, диагностическому и коррекционному блокам, составлению проекта по блокам и апробацией разработок студентов в одном из подразделений НТУ «ХПИ». Игровое проектирование заканчивается конкурсной защитой проектов с мультимедийной презентацией разработок перед компетентной комиссией, состоящей из представителей кафедры и методического отдела, членов и руководителей игрового проектирования НТУ «ХПИ». Каждой из рабочих групп-команд присуждаются призовые места, а студенты поощряются. В дальнейшем игровое проектирование развивается в проектно-деятельную игру, в которой заключительная часть состоит не в имитационном моделировании выполнения разработки, а в осуществлении реальной деятельности.

Связи со спецификой проектирования для работы с персоналом в организации и тематикой проектов по организационной психологии студен-

ты готовили проекты по такой тематике: «Психологический климат в коллективе», «Стресс на работе», «Формирование команд в организации» и т.п., которые в последствии были реализованы в практической работе в студенческих группах и подразделениях НТУ «ХПИ».

На основе анализа последних исследований и исходя из собственного опыта проведения учебных игр со студентами психологической и экономической направленности, нами были выделены следующие принципы, которые в полной мере использовались студентами в игровом проектировании:

- Самостоятельность в выборе содержания.
- Сопряженность интересов.
- Включенность игры.
- Системность.
- Коллективная ответственность.
- Оппозиционность игровой коммуникации.
- Развивающее обучение.

Все вышеизложенное позволяет сделать выводы, что характерными чертами игрового проектирования при подготовке практических психологов являются:

- Инновационная деятельность в гуманитарной и психологической областях;
- Мотивация студентов к реальной деятельности;
- Обучение технологическому подходу, включающему системность и последовательность профессиональных действий;
- Профессиональный рост студентов;
- Перерастание игрового проектирования в проектно-деятельную игру.

Спецификой игрового проектирования для студентов гуманитарного профиля является организация взаимодействия учащихся между собой и преподавателем в форме игровых методов обучения (ИМО) с преобладанием активной деятельности студентов по изучению и усвоению новых знаний, способствующих формированию и становлению коммуникативной компетентности студентов в будущей профессиональной деятельности.

В результате проведения игрового проектирования со студентами психологами направления нами были выявлены основные особенности игрового проектирования для студентов гуманитарного профиля.

- Системный характер проектирования.
- Выделение и обоснование характерных признаков игрового проектирования для студентов-психологов.
- Применение студентами-психологами изученных основ коммуникативной компетентности при создании продуктов деятельности: методик, тестов, анкет, учебных (деловых) игр, социально-психологических тренингов, тренингов по предупреждению психологических проблем в группе.
- Позитивное влияние игрового проектирования на профессиональный уровень будущих специалистов-психологов, на их творческую самореализацию, совершенствование их деятельности.
- Возможности использования игрового проектирования в своей будущей профессиональной деятельности, что способствует осмыслению будущими специалистами значимости ИМО.

Таким образом, трудно переоценить значение метода игрового проектирования при подготовке психологов-практиков, поскольку очевидным является тот факт, что игровое проектирование способствует формированию познавательного интереса к обучению и более глубокому усвоению знаний, повышению мотивации к профессиональной деятельности, плодотворному сотрудничеству студента и преподавателя с преобладанием активной деятельности студента, развитию творческих способностей, формированию как индивидуальности, так и самостоятельности студентов в реальной профессиональной деятельности при реализации проектов.

Список литературы: 1. Активизация обучения проектированию / под ред. Горелого А. В. – учеб. пособие, УМК ВО, Киев, 1996, 253 с., 1996. – 376 с. 2. Андреева Г. М. Социальная психология. – М.: Аспект Пресс, 1996. – 376 с. 3. Дудченко В. С. Инновационная игра как метод исследования и развития организаций // Нововведения в организациях. – М., 1983. 4. Дэвид Майерс. Социальная психология. ПИТЕР, Спб., 2002. – 752 с. 5. Положение об игровом проектировании в ХПИ. О. П. Котляров, А. В. Горелый. Учебное издание. Харьков, ХПИ, 1991. – 16 с.